

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Evaluasi pembelajaran merupakan tindak lanjut setelah peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas. Evaluasi pembelajaran adalah serangkaian proses untuk menentukan kualitas sesuatu yang berkaitan dengan nilai dan arti. Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Asrul, dkk., 2015), evaluasi pembelajaran terdiri dari tiga aspek penilaian yang terkenal dengan sebutan Taksonomi Bloom, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif mencakup kegiatan otak. Aspek afektif berkaitan dengan sikap atau nilai. Sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik.<sup>1</sup>

Dalam melaksanakan evaluasi, tentunya memiliki tujuan. Tujuan diadakannya evaluasi pembelajaran adalah *keeping track* (melacak), *checking up* (memeriksa), *finding out* (menemukan) dan *summing up* (menyimpulkan).<sup>2</sup> Evaluasi pembelajaran ini digunakan untuk mengukur dan menentukan kualitas pembelajaran, serta mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang telah mereka lalui. Apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran ataukah belum mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga setelah evaluasi pembelajaran ini guru dapat menentukan tindak lanjut

---

<sup>1</sup> Asrul, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hal. 2-4 dan 99-102

<sup>2</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, cet. kesepuluh, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 15

perlakuan terhadap peserta didik dan menyusun laporan kemajuan belajar peserta didik.

Setidaknya ada dua cara atau teknik evaluasi, yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes merupakan cara yang digunakan untuk pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.<sup>3</sup> Tes yang baik paling tidak telah memenuhi persyaratan tes yang berupa validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis.<sup>4</sup>

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi, *developer* IT mulai menciptakan inovasi dalam dunia pendidikan, yakni pembelajaran yang berbasis internet. Evaluasi pembelajaran dapat diakses dengan mudah menggunakan internet. Bahkan media dan proses pembelajaran telah dikembangkan dalam kelas-kelas maya hanya dengan jaringan internet dan aplikasi atau web berbasis pendidikan.

Salah satu media pembelajaran digital yang berbasis *fun game* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran sekaligus alat evaluasi pembelajaran berbasis internet. *Quizizz* merupakan perusahaan perangkat lunak yang berasal dari Santa Monica, California yang mengembangkan program keterlibatan peserta

---

<sup>3)</sup> *Ibid.*, hal. 118

<sup>4)</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, cet. kedua belas, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 57-58

didik untuk pembelajaran.<sup>5</sup> Lebih singkatnya *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis internet dengan permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam kelas. Penggunaan *Quizizz* memungkinkan peserta didik mengerjakan soal evaluasi bersama teman sekelasnya dengan dipantau oleh guru. Fitur dalam *Quizizz* antara lain adalah membuat kuis dan membuat presentasi yang bisa dipadukan dengan kuis. Fitur dalam pembuatan kuis mulai dari model soal pilihan ganda, esai, hingga survei. Fitur *Quizizz* yang beragam dapat menambah peluang guru untuk berekspresi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain kompetisi dalam kelas *Quizizz*, serta meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik melalui *Quizizz*.

Fitur dalam *Quizizz* sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu bahasa dan tingkat kesulitan dapat diatur sedemikian rupa dalam pembuatan kuis. Pembuatan kuis dalam *Quizizz* dilengkapi dengan pengaturan durasi mengerjakan kuis, nilai dan peringkat peserta kuis dalam permainan edukatif. Permainan yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran dan menambahkan fitur-fitur unik dalam *Quizizz* membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan.<sup>6</sup> Penggunaan permainan edukatif dapat menarik perhatian peserta didik untuk terus mengikuti pembelajaran. Menurut Fang Zhao, setelah menggunakan *Quizizz*, hasil belajar atau nilai peserta didik mengalami kenaikan

---

<sup>5)</sup> Herlina Pusparani, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon: Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 2020, hal. 272

<sup>6)</sup> Amaliyatul Ulya dan Ahmad Arifi, *Media Game Edukatif Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Edulab*, 6(1), Juni 2021, hal. 84

dan membawa dampak positif di kelasnya.<sup>7</sup> Sejalan dengan pernyataan tersebut, penggunaan *Quizizz* sebagai stimulan yang bersifat *fun* atau menyenangkan, tetapi tetap *learning* yang bisa *me-refresh* ingatan peserta didik, menarik, dan dapat memberikan kesan baik pada memori otak peserta didik.<sup>8</sup> Selain itu, melalui *Quizizz* aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran memiliki potensi yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik.<sup>9</sup> Hal ini juga dapat diterapkan pada mata pelajaran PAI dalam menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sejauh ini, sekolah-sekolah yang telah menerapkan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI masih langka. Kebanyakan guru mata pelajaran lainlah yang sudah menerapkan *Quizizz* dalam kelasnya. Bahkan baru sekolah tertentu saja yang telah menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI. Adapun sekolah yang telah menerapkan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI adalah SDN 1 Kutosari. Kelas yang telah mencoba menggunakan *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran PAI adalah kelas VB (lima) pada semester I, yaitu pada tahun 2021. Penggunaan *Quizizz* untuk

---

<sup>7)</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom: International Journal of Higher Education*, 8(1), 2019, hal. 37

<sup>8)</sup> Sugian Noor, *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin: Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 2020, hal. 1-2

<sup>9)</sup> Unik Hanifah Salsabila, dkk., *Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Desember 2020, hal. 165-166

evaluasi pembelajaran ini merupakan sebuah inovasi dalam evaluasi pembelajaran. Guru PAI menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>10</sup>

Media pembelajaran *Quizizz* ini juga dipilih karena semasa pandemi, peserta didik lebih sering menggunakan *handphone*, baik menggunakan *handphone* untuk belajar maupun bermain game. Untuk itu, guru PAI memiliki ide untuk membuat soal menggunakan *game* interaktif dan edukatif *Quizizz*. Yang hasilnya peserta didik senang dan antusias dalam mengerjakan.<sup>11</sup> Oleh karenanya peneliti memilih SDN 1 Kutosari sebagai tempat penelitian penggunaan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI sebab memiliki inovasi dalam evaluasi pembelajaran PAI.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk memberikan arahan dan maksud yang jelas dalam penelitian, serta menghindari meluasnya pembahasan, maka peneliti membatasi beberapa hal yang berkaitan dengan masalah, yaitu mata pelajaran yang akan diteliti hanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari pada kelas V (lima) B semester I (satu) tahun ajaran 2021/2022 yang telah melaksanakan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan *Quizizz*.

---

<sup>10</sup> Observasi penggunaan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI di SDN 1 Kutosari, 22 Desember 2021 dan wawancara dengan Mufidatul Aisyah, guru PAI SDN 1 Kutosari di ruang guru SDN 1 Kutosari, 5 April 2022

<sup>11</sup> Mufidatul Aisyah di ruang guru SDN 1 Kutosari, 5 April 2022

### C. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari?

### D. Penegasan Istilah

#### 1. Penggunaan

Kata penggunaan kata dasarnya adalah guna. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.<sup>12</sup> Menurut Salim dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer adalah proses menggunakan sesuatu. Jadi kata penggunaan disini merujuk pada penggunaan sesuatu atau cara menggunakan sesuatu.

#### 2. Media Pembelajaran *Quizizz*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely menjabarkan pengertian media pembelajaran menjadi dua, yaitu dalam arti luas dan sempit. Dalam arti luas, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru. Sedangkan dalam arti sempit, media berwujud grafik, foto, alat

---

<sup>12)</sup> KBBI Daring, diakses pada 4 April 2022 pukul 12.12 pada [kbbi.kemendikbud.go.id](http://kbbi.kemendikbud.go.id)

mekanik, dan alat elektronik yang dipakai untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi.<sup>13</sup> Menurut Bahar, *Quizizz* merupakan *webtool* untuk membuat *game* kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas seperti penilaian formatif. *Quizizz* berbentuk multimedia interaktif yang memiliki kelebihan-kelebihan untuk dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran.<sup>14</sup> Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran *Quizizz* merupakan perantara dalam menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan aplikasi permainan edukatif untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

### 3. Evaluasi Pembelajaran PAI

Secara harfiah, kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang artinya penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut istilah, evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek menggunakan *instrument* yang hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan, sehingga dalam evaluasi ini terdapat kegiatan mengukur dan menilai yang dilakukan secara berkelanjutan.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*, cet kedua, (Batu: Literasi Nusantara, 2020), hal 3-4

<sup>14</sup> Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu: Kependidikan*, 2 (25), Agustus 2019, hal 2

<sup>15</sup> *Ibid*, hal. 49-50

Sejalan dengan pengertian evaluasi di atas, Suharsimi Arikunto juga berpendapat bahwa dari kata *evaluation* inilah diperoleh kata evaluasi yang berarti menilai yang dilakukan pengukuran terlebih dahulu.<sup>16</sup> Jadi, yang dimaksud dengan evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses pengukuran dan penilaian menggunakan instrumen-instrumen tertentu untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan ketercapaian peserta didik dalam belajar. Evaluasi pembelajaran merupakan umpan balik dari peserta didik untuk guru setelah dilakukannya proses belajar mengajar. Selain itu dengan adanya evaluasi belajar, guru dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran ini sudah tercapai atau belum sehingga guru dapat menentukan tindak lanjut perlakuan terhadap peserta didik.

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memerhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional (GBPP SMU, 1995:1).<sup>17</sup> Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui kegiatan

---

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* edisi revisi, cet kedua belas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 3

<sup>17</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 19

pembelajaran agar peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam.

#### **E. Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini jika ditinjau dari berbagai sudut pandang antara lain:

1. Secara Teoretik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta menambah inovasi bagi sekolah lain untuk menggunakan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk evaluasi pembelajaran di SDN 1 Kutosari dalam menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI di kelas lain maupun untuk mata pelajaran lainnya.